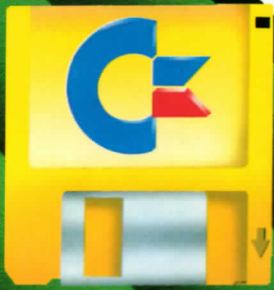
Belgien bfr. 420 · Holland hfl. 23,50 · Österreich öS. 145 · Schweiz sFr. 19,80

Das Diskettenmagazin für den AMIGA



AMIGA Fun

unverbindliche Preisempfehlung

Ausgabe 6

DM 19,80

SUPER!
Mit Sprachausgabe!

QUIK and SILVA

Erstklassiges Jump'n'Run-Spiel

Musik von CHRIS HÜLSBECK

Mehr Infos und Screenshots siehe Rückseite

Riesen-Poster zum Spiel!

fun CLUB

Der fantastische Computer-Club für AMIGA-User

Willkommen im fun CLUB!

Als Mitglied im FUN CLUB erwarten Sie:

- *Monat für Monat die aktuelle Ausgabe von „Amiga Fun" - frei Haus, die Portokosten tragen wir!*
- *das monatliche Clubmagazin mit interessanten News, Tests, Infos, Tips&Tricks und vielen tollen Angeboten zu unglaublich günstigen Preisen*
- *Ihre persönliche FUN CLUB-Mitgliedskarte*
- *das FUN CLUB-Scheckheft mit vielen Service-Schecks*
- *zu Beginn der Mitgliedschaft: ein starkes Spiel zu einem Superpreis! (s. beiliegende Postkarte)*
- *die große, jährliche Verlosung. Unter allen Club-Mitgliedern verlosen wir eine Traumreise und viele andere fantastische Preise*

Und das alles für nur DM 17,- pro Monat! Diese Argumente müssen Sie überzeugen. Also einfach Postkarte ausfüllen und abschicken.

AMIGA Fun

BEDIENUNGSANLEITUNG

LADEN Führen Sie bei Ihrem AMIGA einen RESET aus. Legen Sie dann die Diskette in Ihr Laufwerk. Aktivieren Sie vor dem Einlegen den Schreibschutz der Diskette (Schreibschutzfenster ist offen). Schalten Sie vor dem Laden sämtliche Peripheriegeräte wie Drucker oder Zweitlaufwerke aus.

STARTEN DER PROGRAMME Zum Starten der Programme folgen Sie den Hinweisen des Computers.

SPIEL-ANLEITUNG Die Spieleanleitung finden Sie auf der Rückseite des beiliegenden Posters.

BEI LADEPROBLEMEN...

Sollten beim Laden Schwierigkeiten auftreten, die Diskette auf einem anderen AMIGA testen. Eventuell den Schreibschutz der Diskette reaktivieren (Schreibschutzfenster geschlossen). Sollte die Diskette dennoch nicht funktionieren, einfach GARANTIE-Schein ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und absenden. Sie erhalten umgehend Ersatz.

TOOLS

Erscheinungstage AMIGO!

Ausgabe 1 01.02.91
Ausgabe 2 05.04.91
Ausgabe 3 07.06.91
Ausgabe 4 02.08.91
Ausgabe 5 04.10.91
Ausgabe 6 29.11.91

GARANTIE Amiga Fun

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach Garantie-Schein ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte aufkleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co.KG
- Reklamation -
Postfach
8500 Nürnberg 1

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Ausgabe ____________________

Adresse (bitte ausfüllen):

____
Vorname, Name

____
Straße, Hausnummer

________ ____________________
PLZ Wohnort

Fehlerbeschreibung: ____________________

____

____

____

Gleich vormerken!
Erscheinungstage '91

Ausgabe 21.12.90	Ausgabe 24.05.91	Ausgabe 18.10.91
Ausgabe 18.01.91	Ausgabe 21.06.91	Ausgabe 22.11.91
Ausgabe 15.02.91	Ausgabe 19.07.91	Ausgabe 20.12.91
Ausgabe 22.03.91	Ausgabe 23.08.91	
Ausgabe 19.04.91	Ausgabe 20.09.91	

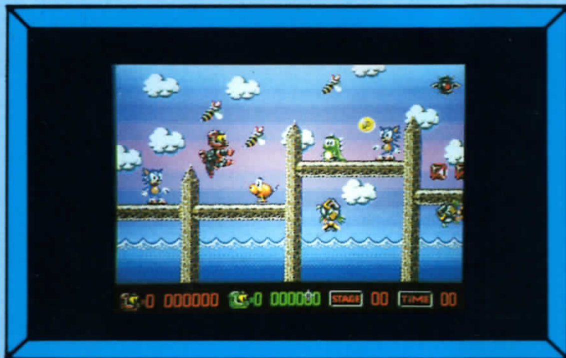
IMPRESSUM Amiga Fun

Verlag:
COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6, 8500 Nürnberg 1
Telefon 0911/457400
FUN CLUB Mitgliedschaftsantrag an:
COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG, Vertriebsservice
Adresse wie oben
Club-Abonnement-Service: Telefon 0911/5325-179
Vertrieb und Anzeigenverwaltung:
GONG Verlag GmbH (Adresse wie oben)

Diskette oder Programm defekt?
Reklamationen schriftlich an:
COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG, Reklamation
Adresse wie oben
Bitte Garantieschein verwenden!

Antwort auf technische Fragen durch:
COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG, Redaktion
Gufidaunerstraße 13, 8501 Schwarzenbruck
Telefon 09128/13715
HOTLINE Donnerstag 16.00 - 18.30 Uhr
Geschäftsführer: Adolf Silbermann
Chefredakteur: Christian Geltenpoth
Chefredaktion: Walter Konrad, Gabriela Lemmer, Thorsten Szameitat, Alexander Wiederhold
Produktionsleitung: Matthias Kolb
Bankverbindung:
Postgiro Nürnberg 20 30 53-859, BLZ 760 100 85
Grafik & Konzept: Profund Werbung, Fürth/Stadeln

QUIK and SILVA



QUIK and SILVA

Grafik und Animationen vom Feinsten, Musik und Sound von Chris Hülsbeck und eine hohe Spielbarkeit machen QUIK and SILVA zu einem Hit!

Mit Hilfe eines Freundes sollte es im 2-Spieler-Modus erst recht kein Problem sein, die junge Dame zu retten.



QUIK and SILVA



QUIK and SILVA

50 Hz-Scrolling und über 30 Bobs gleichzeitig sorgen dafür, daß keine Langeweile aufkommt.

Mehr als 10 Action-Level mit aufregenden Grafiken und verrückten Gegnern müssen bewältigt werden.



QUIK and SILVA

The Adventure of Quik & Silva

Die Story



Es war einmal vor nicht allzu langer Zeit in einem fernen Lande:

Montags ging sie regelmäßig zum Aerobic, Dienstags war die Selbsterfahrungsgruppe dran und immer ab Wochenmitte belegte sie den Anfängerkochkurs in der hiesigen VHS. Ja, Prinzessin Leila war ein mächtig aktives Mädchen; schließlich wollte sie einmal den Thron von Funnyland erben und das kleine Inselreich mit weisem Zepter führen. "Unter meiner Regierung", pflegte sie ihren Kaffee-Freundinnen zu erklären, "wirk es keinerlei Skandale geben!" Mit Schrecken erinnerten sich die Bewohner von Funnyland an den letzten Sommer, als eine Horde mutiertes Zuckergebäck die örtliche McMac-Filiale überfiel. (Glücklicherweise vertrugen die rasenden Lollis die Menge an Farb- und Konservierungsstoffen nicht!) "nein, nein, so eine Katastrophe wird es unter meiner Fuchtel nicht geben!", rief die kleine Prinzessin. Um die Gewichtigkeit ihrer Worte deutlich zu untermalen, stieß sie mit bestens manikürten Fingernägeln Löcher in die Luft. (Schweinerei, denn die konnte nun wirklich nichts dafür!) Nun trug es sich aber zu, daß der alte König keine Lust mehr hatte, Funnyland zu regieren. "Mit 63 Jahren hat man wirklich genug geschuftet! Ich will endlich wie all die anderen mein Leben genießen: Angeln gehen, im Fernsehen die Sesamstraße gucken und im Schloßgarten Erbsen ziehen!" "Schön Papi,", dachte sich Leila, "Dann bin ich endlich am Zuge!" In einer prachtvollen Zeremonie im hauseigenen Spiegelsaal dankte der verdiente König Walther ab und die ambitionierte Prinzessin übernahm die Krone: "Und als erstes wird die Hofkutsche pink und hellblau angestrichen!" Just noch am selben Abend - wie könnte es bei einem Computerspiel auch anders sein - ereigneten sich ein paar höchst seltsame Zufälle! Sie müssen wissen, daß sich im Norden von Funnyland der Welt tollste Spielzeugfabrik befindet. Und genau an diesem Ort nahm das Grauen seinen Lauf... Ein paar schlampige Arbeiter hatten nämlich aus was-weiß-ich-für -Gründen die Mikrowelle offengelassen. Als sich nun eine Rhino- Fliege auf dem Netzschalter zur Ruhe begeben wollte, passierte es: Das Ding lief an und die dutzenden herumliegenden Plüsch- und Plastik-Kreaturen bekamen eine Mega-Dosis Mikrowellen ab! Und wie es sich gehört mutierten die ehemals so niedlichen Viecher zu zerstörerischen, blutrünstigen Monstern! Nichts und niemand war vor ihnen sicher! Kommentar des Königshauses: "Hiiiiilfe! Warum hilft denn keiner!" "Tja Leila,", meinte das aufgebrachte Funny-Volk, "jetzt hast Du Deinen Industrie-Skandal! Und was weiter!" Zugegeben, Prinzessin Leila hatte echte Probleme und keine Lösungen! Dich dann kam die rettende Idee: "Bei meiner letzten Geburtstags-Party waren doch diese zwei Blechboys eingeladen gewesen!" Sie kramte in ihrer Handtasche: "Wo ist bloß diese vermalledeite Visitenkarte!" In der Rekordzeit von beinahe einer halben Stunde hatte sie die Karte unter tonnenweise Rogue und Lippenstiften entdeckt: "QUIK & SILVA-Computerspielhelden Inc. - Wir knacken jedes Sprite mit und ohne Cheat!" Leila stürzte an ihr schnurloses Telefon: "Hallo, hallo! Spreche ich mit QUIK&SILVA, den Roboterrecken! Bitte kommen Sie ganz schnell! Ich habe hier ein mächtiges Problem!" Jetzt liegt es nur noch an Euch! Muß Leila abdanken? Wird die Spielzeugfabrik verstaatlicht? Ist Funnyland dem Untergang geweiht? Fragen über Fragen! Nur Ihr wißt die Antworten! Möge der Joystick mit Euch sein - der Dank der Prinzessin Leila und ein HiScore sind Euch sicher!

Ziel des Spiels

.. ist es, die kleinen Roboter ohne Verlust aller Leben durch sämtliche Level des Spiels zu dirigieren. Damit sich die kleinen Blechgesellen auch ihrer Haut - sorry - ihres Panzers wehren können, haben sie die unglaubliche Fähigkeit, Plasmatorpedos zu verschießen (FEUERKNOPF). Durch das Einsammel von "P"-Symbolen verstärkt sich die Streuwirkung der Lichtgeschosse (ma. 5 Schüsse). Wer lieber "B"-Kugeln aufliest, bekommt Bonuspunkte und "X"- Symbole resultieren in einem Extraleben. Manche der Steine verbergen interessante Geheimnisse! Also möglichst alle untersuchen: Dazu springt man mit dem Roboter von unten an die Blöcke. Das Berühren von Gegnern oder Spitzen und das Fallen in tiefe (Wasser-) Gräben ist fatal! Diese Aktionen enden unwillkürlich mit dem Verlust eines der wertvollen Leben! Um das zu vermeiden gilt es, allen Gefahren rechtzeitig auszuweichen! Beachten Sie bitte, daß das Sprungpotential der beiden Helden extrem ist! oebung macht auch bei QUICK & SILVA den Meister. Anhand der Grafik können Sie noch einmal die Wirkung der einzelnen Spezialblöcke nachprüfen. Ein letzter Tip: Manche Aufgaben scheinen auf den ersten Blick als schie unmöglich. Sind sie aber nicht - durch geschicktes Probieren läßt sich jedes Problem meistern. Schauen Sie zum Beispiel genau hin, wo Ihre Schüsse

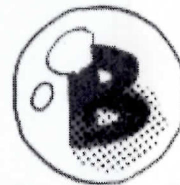
abprallen! Dort kann man eigentlich auch immer stehen!
Das NEW BITS-Team wünscht Ihnen viel Spaß!

P - Taste = Pause M - Taste = Musik an/aus

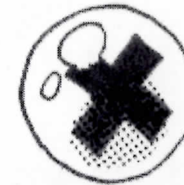
EXTRAS:



mehr Schusskraft

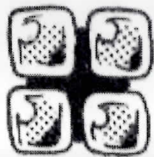


Bonus-Punkte

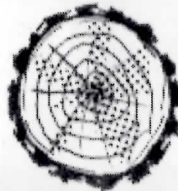


Extra-Leben

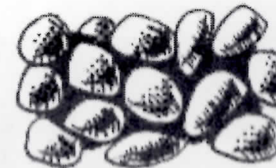
SPEZIALSTEINE:



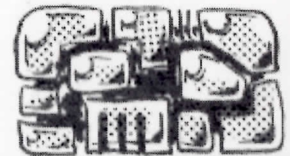
&



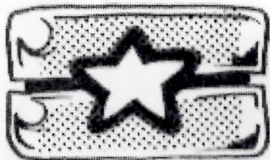
Explodieren beim Darüberlaufen!



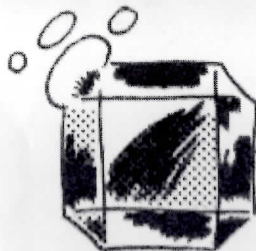
&



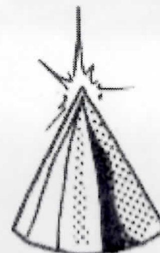
Zerfallen, wenn der Roboter von unten daran springt!



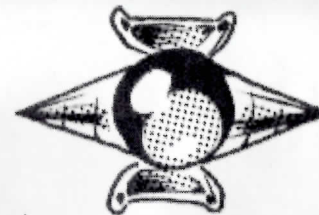
Bonus-Punkte, wenn der Roboter von unten daran springt!



Diamanten aufsammeln für Bonus-Punkte!



Achtung!

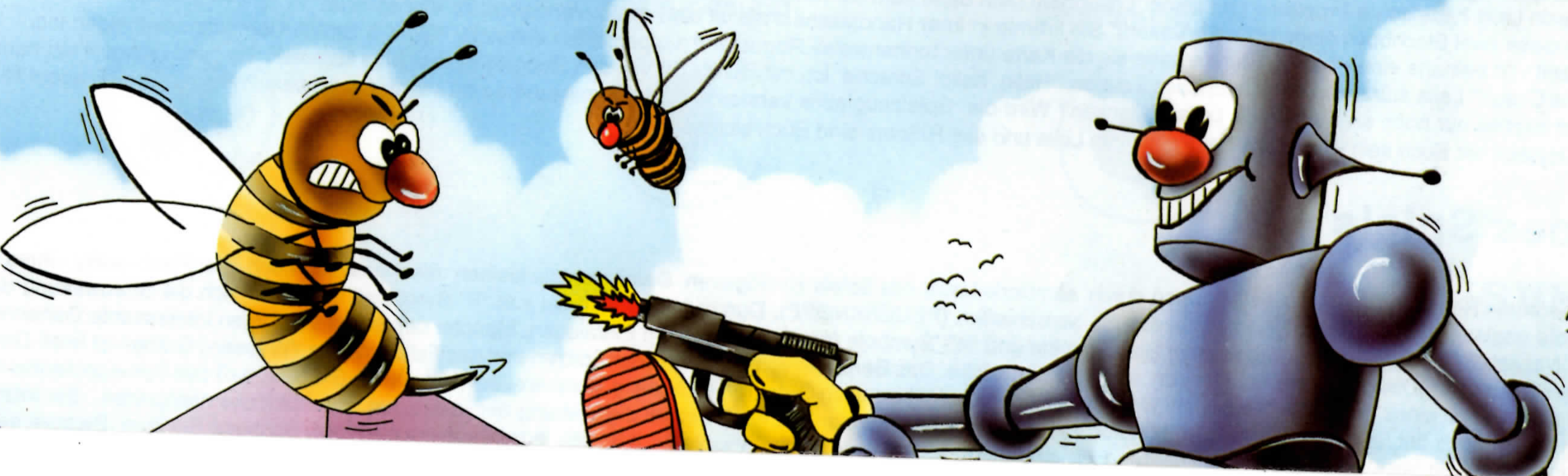


Extra-Bonus-Punkte!



Achtung!

AMIGA Fun




PROFUND-WERBUNG Fürth/Stadeln